

ÍNDEX

1. Resum i paraules clau.....	3
2. Introducció.....	4
2.1. Objectius.....	5
3. Revisió bibliogràfica.....	6
3.1. El joc: el seu origen i les implicacions pedagògiques que posseeix.....	6
3.2. Ludificació: el seu inici com a metodologia educativa.....	8
3.3. De quina manera gamifiquem? Components de gamificació.....	10
3.4. La gamificació en l'àmbit educatiu espanyol.....	12
3.5. Virtuts i vicis de la gamificació.....	14
4. Propuesta.....	15
5. Conclusiones.....	26
6. Referencias.....	27
7. Annexos.....	28





I. Resum i paraules clau

Resum. D'un temps ençà la realitat de les aules ha experimentat una transformació considerable perquè vivim en una societat de canvis constants i, no sols això, que les necessitats de l'alumnat evolucionen ininterrompudament. Per això, les metodologies que s'han emprat fins ara han romàs antiquades -no resulta bé per a tota la gent- i, el que és pitjor, tampoc funciona per a la majoria. Encara que hem millorat i progressat en la innovació pedagògica, la qual cosa es troba en un moment clau, els sistemes tradicionals continuen dominant a les aules. Per aquesta raó convé impulsar un canvi substancial en el sistema educatiu. Davant d'aquest context, l'actual suggeriment d'innovació pedagògica aspira a perfeccionar la didàctica als instituts fent servir la ludificació com a mètode per a potenciar la participació activa, el compromís, l'aprenentatge significatiu, la motivació i la renovació dels mètodes tradicionals. Es mostraran, llavors, els beneficis de convertir l'alumne en el protagonista del procés d'ensenyament-aprenentatge, promoure l'atractiu, el treball cooperatiu i la ludificació mitjançant d'una revisió bibliogràfica com a base per a proposar una proposta d'innovació didàctica fomentada en la gamificació.

Paraules clau: ludificació, ESO, redacció, innovació, gamificació.

Abstract. From a while to now the reality of classrooms has experienced a considerable transformation because we live in a society of constant changes and, not only that, that the needs of students evolve continuously. For that, the methodologies that have been used until now have remained outdated -it does not work for all people- and, what is worse, it does not work for the majority either. Although we have improved and progressed in pedagogical innovation, which is at a key moment, traditional systems continue to dominate the classrooms. For this reason it is appropriate to promote a substantial change in the education system. In this context, the current suggestion for pedagogical innovation aims to improve didactics in high schools using gamification as a method to potentiate the active participation, commitment, meaningful learning, motivation and renewal of traditional methods. It will then be shown, the benefits of making the student the protagonist of the teaching-learning process, promoting attractiveness, cooperative work and gamification through a bibliographic review as a basis for proposing a didactic innovation proposal promoted in the gamification.

Key words: gamification, ESO, drafting, innovation, gamification.

2. Introducció

Mentre cursava el Màster de Formació del Professorat (MFP) de la Universitat Miguel Hernández, s'han mostrat diverses dificultats que pateix el sistema educatiu Espanyol hui en dia i com les institucions educatives i els professors poden actuar i resoldre aquesta situació.

Fa força temps que se sent una veu generalitzada sobre que el nostre sistema educatiu es troba en una posició complicada, en part en desús, ja que no s'ha ajustat als canvis que han anat succeint en la societat i tampoc a les noves necessitats que han aparegut en l'alumnat (Zarazaga, 1998). Açò fa que la nostra professió haja d'afrontar una constant crítica i, a més, ha malmés la seua imatge social.

L'alta xifra de fracàs escolar a Espanya és un clar reflex del panorama actual i també justifica el sentiment -esmentat adés- de crisi del sistema educatiu. Tal com diu Moranta (2018), som dels pitjors en el *ranking* de la Unió Europea. A més, ens diu que els joves entre 18 i 24 anys han renunciat el sistema educatiu (19%) i només han acabat com a molt el primer cicle de l'Educació Secundària Obligatòria (ESO).

Un dels motius que influeix en aquest procés d'abandó escolar és l'absència de motivació i disposició dels estudiants a l'hora d'aprendre, la qual cosa deriva en un desinterés en els estudis. Per un costat, potser es deu al fet que en part dels adolescents ha decrescut l'esperit de responsabilitat i de força de voluntat, el que ha afavorit el naixement d'una "cultura del mínim esforç". No obstant això, per l'altre costat, aquest desencant per part dels alumnes pot provindre directament de la pràctica docent. Per eixa raó, quan observem els problemes enfocats en el professorat (Moranta, 2018), descobrim una espècie d'inflexibilitat i monotonía en l'ensenyança, causada sobretot per l'aplicació d'una metodologia desfasada i l'abús del llibre de text.

Efectivament, ja no és un fet puntual sinó una constant, tenint en compte que continuen augmentant les notícies i les investigacions que manifesten que -amb el model d'ensenyança tradicional- els alumnes es cansen i estan insatisfets amb el sistema educatiu (Moranta, 2018).

En atenció a això, enfront d'aquest escenari, cal una intervenció de tot el sistema educatiu per a solucionar aquestes dificultats. Aleshores, la responsabilitat dels docents exigeix la modificació del procés d'ensenyament, implementant plans d'innovació pedagògica que estimulen més implicació dels alumnes en l'aprenentatge.

En conseqüència, en els últims anys, han emergit noves metodologies didàctiques i algunes d'elles les hem pogut veure a l'assignatura de Didàctica de la Llengua i la Literatura Espanyola: anàlisi i recursos de la realitat a l'aula amb l'objectiu de buscar solucions didàctiques. Com ara, aprenentatge cooperatiu, aprenentatge per projectes, *Flipped Classroom* (aula invertida), etcètera.

Una d'aquestes és la gamificació que es basa en traslladar la mecànica dels jocs a l'àmbit educatiu. En altres paraules, segons Ripoll (2015), que consisteix a convertir en joc una vivència que de moment no ho és.

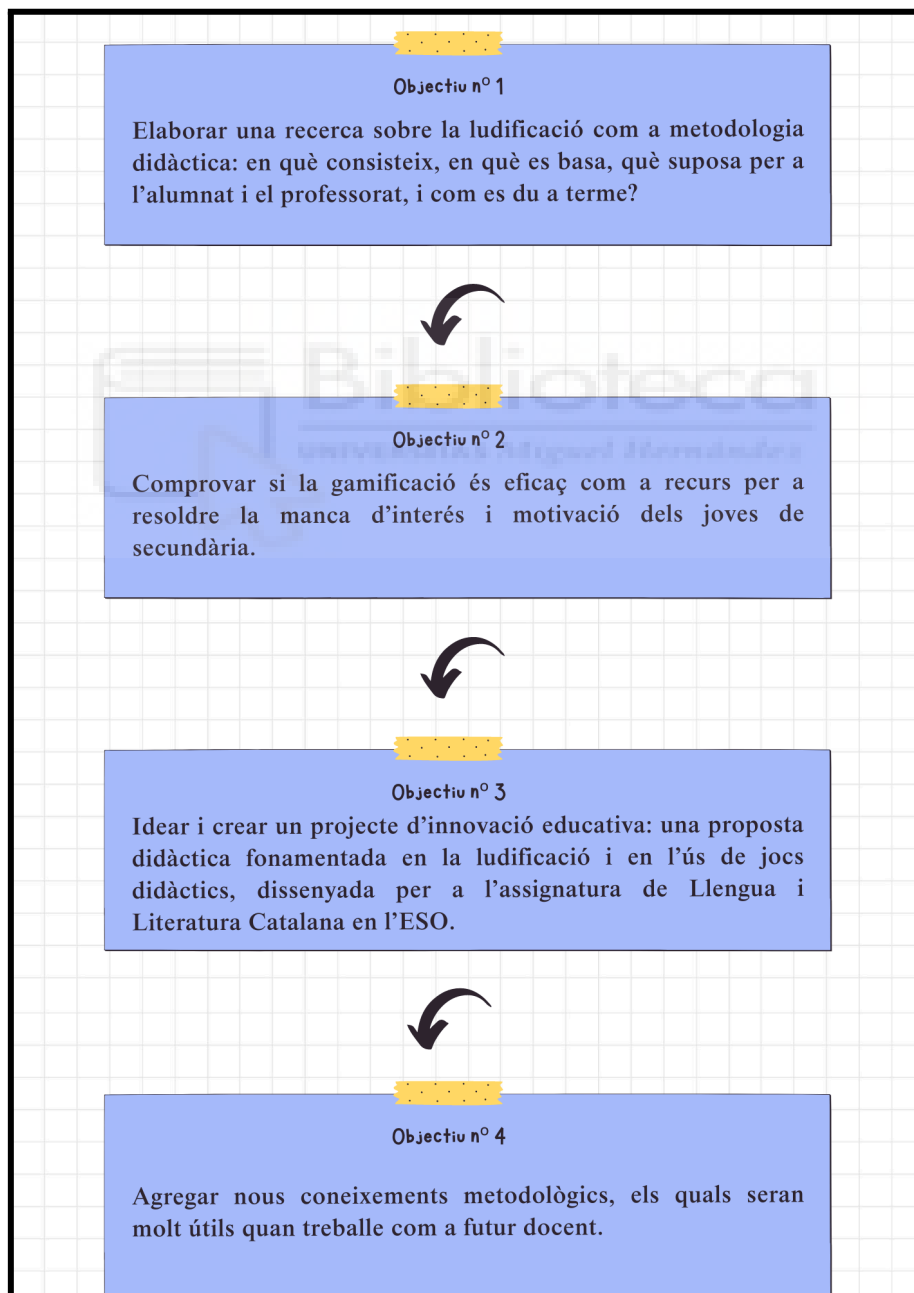
Si anem al cercador acadèmic *Google Scholar* i escrivim els mots *gamificación educación*, ixen 44.100 resultats (en anglés fa un total de 165.000). Açò és una clara prova de la gran acceptació d'aquesta metodologia en l'àmbit educatiu. Per citar un altre cas, Moranta (2018) declara que el terme gamificació en el títol dels articles era quasi inexistent en l'any 2010, en canvi, es va enlairar veloçment a partir dels pròxims anys.

Tal com diu Thevenon (2015), la utilització de les tècniques de ludificació en el procés d'ensenyament es fonamenta -en aquest entorn de l'educació- en esprémer la inclinació natural de la joventut envers l'entreteniment per a elevar el seu enardiment per les tasques didàctiques, alhora que s'anime la transferència de valors; i també es millora l'adquisició de coneixements i el desenvolupament de les competències.

Aquest treball és resultat directe de la proposta per part de la professora María Samper Cerdán, fet en funció de la bibliografia i diverses propostes. Dit d'una altra manera, aquest text no és sinó el comentari sistemàtic i exhaustiu de recopilació, avaluació i síntesi de la literatura existent sobre la ludificació, acompanyat de mecàniques i tècniques del joc per mitjà d'activitats que puguin donar llum sobre allò que al capdavall és la finalitat utilitària bàsica d'aquest treball: la creació d'un ambient d'aprenentatge més interactiu i atractiu a l'aula.

2.1. Objectius

L'objectiu de la nostra anàlisi és clar:



Creació amb Canva.

3. Revisión bibliográfica

3.1. El joc: el seu origen i les implicacions pedagògiques que posseeix

Abans de tot, si volem parlar de gamificació a l'educació formal, hem de conèixer que és el joc i quina rellevància té des d'una perspectiva pedagògica.

A l'AVL (Acadèmica de la llengua valenciana), l'equivalent a la RAE en el cas de l'espanyol, es defineix el joc com a "activitat recreativa sotmesa a determinades regles, en la qual intervenen les qualitats físiques o intel·lectuals, l'habilitat o l'atzar". Així mateix, com un "conjunt dels elements necessaris per a practicar un joc".

Des d'aquesta descripció podríem creure que el joc sols té un fi lúdic i no gens educatiu. Emperò tant l'aprenentatge com el joc estan molt connectats. Linaza (1998) indica que en la infantesa s'aconsegueixen considerables coneixements i destreses -a través dels jocs- que més tard es traslladen a la vida. Com a mostra, fer jocs circulars d'interacció, amb un model, amb mimesi, etc. Per tal causa, no s'hauria de desestimar la capacitat educativa que disposa el joc.

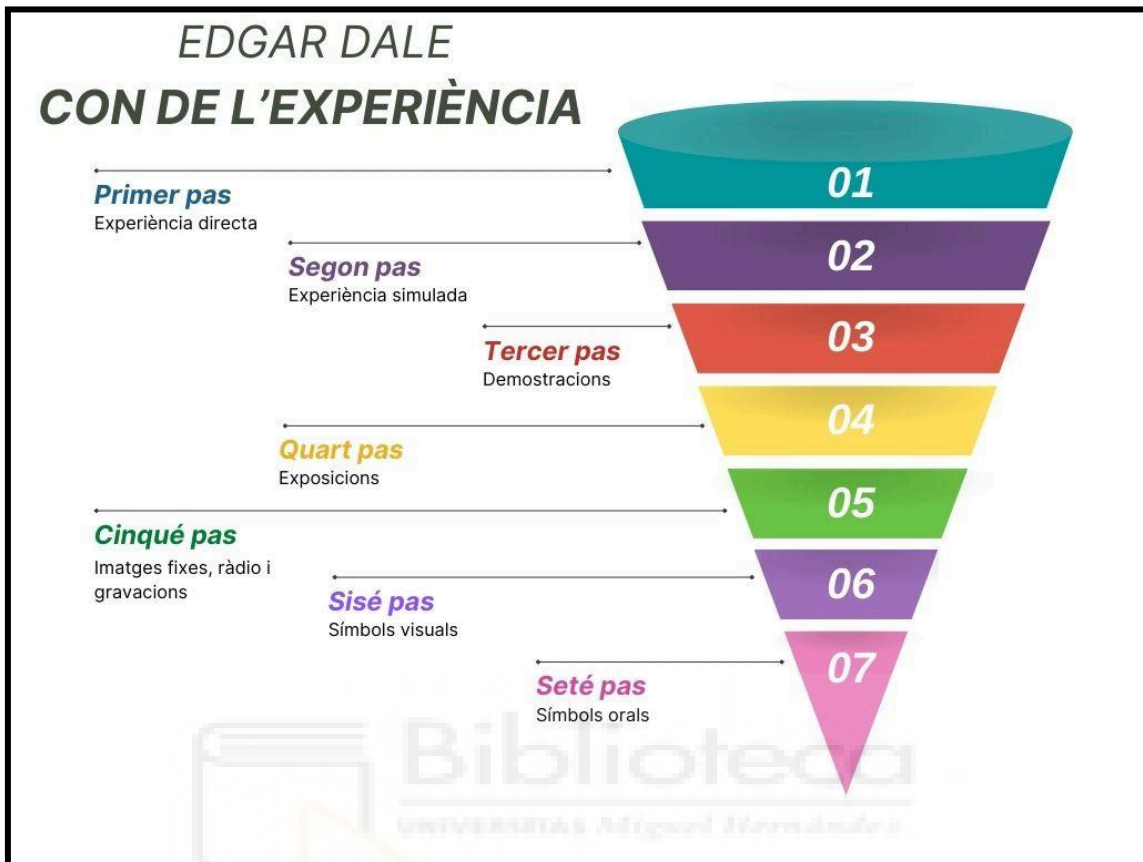
No hem de perdre de vista que el joc -amb intenció educativa i com a recurs instructiu- és un tema força antanyà i, doncs, la gamificació és un concepte recent. Oriol Ripoll és professor de producció de jocs a ENTI (Escola de Noves Tecnologies Interactives) qui va assenyalar, en la pàgina web Educació Demà (2015), que l'arrel d'aquesta idea es data al segle XIII juntament amb un monjo, el qual va fabricar cartes amb dibuixos a fi que els deixebles rememoren més bé allò que s'ha fet a l'aula.

No és res nou, sinó que hi ha tota una tradició al darrere, puix que hi ha figures del món pedagògic que han tractat el rol que realitza el joc des de diversos angles: a l'avançament social, a l'aprenentatge o al desenvolupament motor i de l'enteniment. Com a mostra, el joc, ens conta Plató -filòsof de l'antiga Grècia-, és un instrument que ens ajuda a socialitzar; intrínsec a l'ésser humà. És a dir, prepara a l'home per a la vida adulta. La transmissió de cultura i de valors es fa a través dels jocs infantils, per la qual cosa és el principal conducte d'aprenentatge dels xiquets (Rodríguez, 2019).

Seguidament, el psicòleg Jean Piaget (1896-1980) opinava que el joc formava part de la intel·ligència del xiquet perquè representa l'assimilació funcional o reproductiva de la realitat segons cada etapa evolutiva de l'individu. D'aquesta manera, ressalten els jocs reglats en l'última fase, la de les operacions formals en què s'ha d'emprar la lògica, l'examen metòdic i la planificació (Moranta, 2018). Els joves de dotze anys en avant corresponen a l'etapa esmentada adés.

La pedagoga Maria Carbonell Sánchez, a Espanya, entre finals del segle XIX i començaments del XX, fou una precursora en posar en relleu la rellevància del joc en la formació dels nins. Encara més, va encoratjar nous enfocaments a l'educació formal.

S'ha de tindre en compte que, actualment, la presència del joc és més palés en Educació Infantil i Primària. Tanmateix, decau en Primària i no es manté a Secundària perquè s'ha ignorat el seu paper clau. Així doncs, la ludificació a l'ESO i també a Batxillerat pot ser un excel·lent pla per a enfortir el valor educatiu del joc. A més a més, el model del conde l'experiència del pedagog, estatunidenc, Edgar Dale pot donar suport a aquesta metodologia didàctica. Segons ell, les dades que adquirim llegint o escoltant, són inferiors a les que obtenim d'experiències reals o simulades (Fernández, 2016). Això vol dir que comprenem millor els sabers i gravem més útilment els coneixements adquirits, la qual cosa ens porta a un allionament més significatiu.



Gràfic I: creació amb Canva.

3.2. Ludificació: el seu inici com a metodologia educativa

D'on ve el terme gamificació? Prové de l'anglès i ha sigut adaptat de la forma *gamification*. Malgrat que impera el mot ja esmentat, en veritat la traducció més encertada és ludificació. Igualment, cap dels dos (gamificació i ludificació) estan arreplegats en algun dels diccionaris catalans, menys en el Termcat. Aquest té la missió de planificar i coordinar la recerca, la normalització, l'emmagatzematge i la difusió de la terminologia en llengua catalana en relació amb les principals llengües de comunicació internacional, per a garantir la disponibilitat de la terminologia catalana en tots els sectors de coneixement i d'activitat i per a afavorir-ne l'ús.

Què és la ludificació? Cerca

ludificació

ca **ludificació**, n f
es **ludificación**, n f
fr **gamification**, n f
fr **ludification**, n f
en **gamification**, n

Definició

Estratègia consistent a utilitzar la mecànica del joc en l'entorn educatiu, per a captar la motivació de l'estudiant.

Biblioteca
UNIVERSITAT Miguel Hernández

Creació amb Canva.

Si anem al sector empresarial, esbrinarem la gènesi del concepte que hui coneixem per gamificació, la qual cosa data finals de l'altra dècada. De fet, Moranta (2018) afirma que és aquí on es va iniciar com a ferramenta per a atraure l'interés i l'actuació dels treballadors, amb el propòsit d'enriquir la seua formació i l'aptitud de funcionar en equip.

D'aquí sorgeix una primera definició comuna del que és gamificar. Per la qual cosa, Moranta (2018) declara que es tracta de la utilització de components pertanyents del joc i mètodes de projecte de jocs en espais que no corresponen al joc.

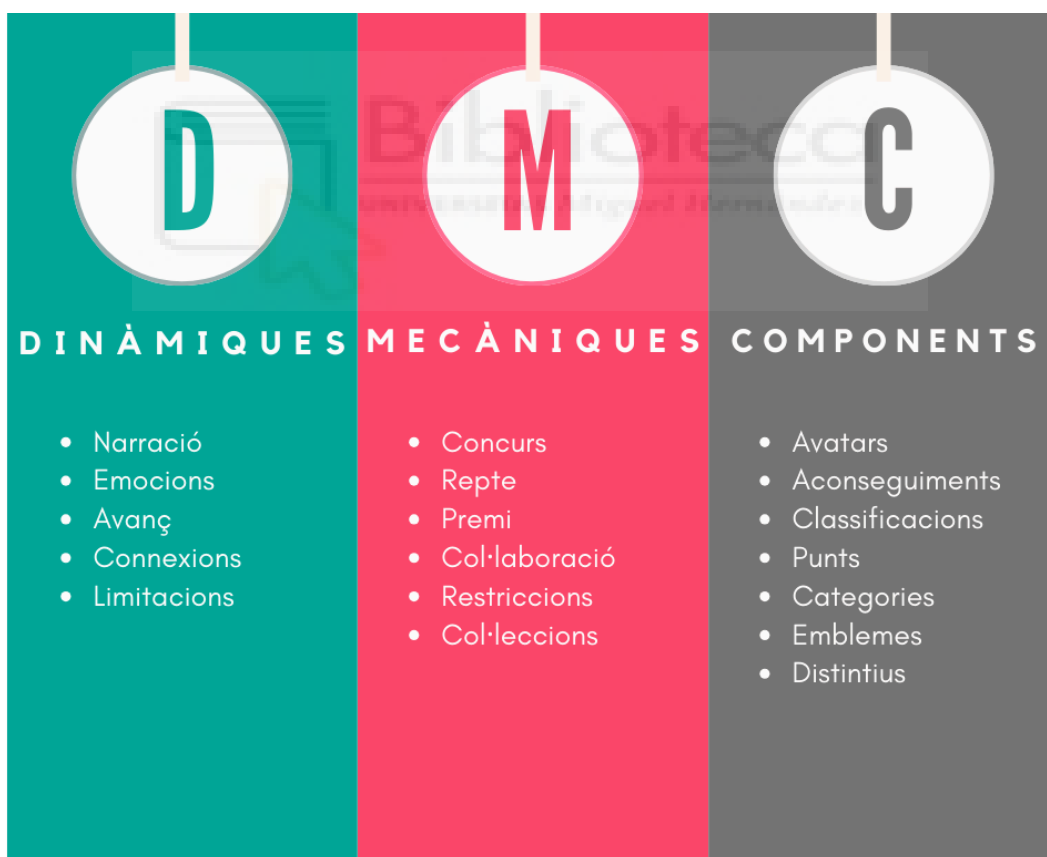
En l'àmbit educatiu, aquesta definició es basa en dur a terme el procediment d'ensenyança-aprenentatge d'una manera entretinguda. Segons Oriol Ripoll (2015), assegura que és una evolució del sistema educatiu a partir de la qual les experiències d'aprenentatge són sentides com una recreació.

3.3. De quina manera gamifiquem? Components de gamificació.

Quan t'endinses dins de l'ecosistema de la gamificació, apareixen mots d'aquest tipus: recursos de joc, dinàmiques, etcètera. Així que en aquest punt es presenten quins són i la seua tasca.

Werbach i Hunter separen en tres grups les peces del joc que trobem quan gamifiquem: dinàmiques, mecàniques i components. En el segon gràfic podem veure l'ordenació i mostres de cada grup (Moranta, 2018).

- **Dinàmiques:** és la menys precisa de les tres. És l'encarregada d'animar l'acompliment de l'estratègia ludificada. Posem per cas, les emocions que espanten a l'estudiant a jugar: autonomia, desafiament, esbargiment, etc.
- **Mecàniques:** determina com funciona l'estratègia ludificada i la conducta dels jugadors, llavors, estem parlant del reglament del joc. S'han de fixar sense comprometre la diversió de l'alumnat, a la vegada que produïm el deure amb l'exercici. És el cas dels reptes que llança l'estudiant a actuar.
- **Components:** són les ferramentes que s'uneixen per a elaborar les mecàniques i les dinàmiques. Com és ara, adquirir punts amb una operació i constituir una classificació a partir de la qualificació dels estudiants. Això origina un concurs -mecànica- per a arribar al primer lloc i unes emocions -dinàmiques- de divertiment, complaença i avançament, les quals indueixen a la col·laboració.



Gràfic 2: aquests són els tres grups en què se separen les peces de la gamificació. Creació amb Canva.

Seguidament, descriuré els recursos essencials que apareixen en la ludificació segons Moranta (2018).



- **Ambientació:** conjunt d'efectes que situen l'acció de l'obra en un context o en un espai determinat. És un dels elements més complexos perquè ha d'estar a l'altura per a seduir a l'alumne i que aquest acabe submergint-se.
- **Narrativa:** fil conductor o narració que dona cos en companyia de la resta de peces i que aporta coherència al conjunt.
- **Progrés:** progressió de l'alumne jugador.
- **Avatars:** simulació d'un rol amb uns trets molt concrets amb la qual l'alumne s'identifica.
- **Èxits:** bons resultats que es poden aconseguir.
- **Reptes:** objectius difícils que susciten un estímul per a qui l'afronta. Aleshores, és un dels més substancials per a impedir la distracció i involucrar en l'activitat.
- **Comesa:** missió que s'encarrega perquè duguen a terme amb un propòsit i amb unes gratificacions particulars.
- **Desbloqueig de contingut:** contingut accessible quan els jugadors superen unes metes.
- **Recompenses o premis:** es dona a qui ha vençut o qui ha obtingut una millor solució que la resta. Amb certesa, són eines molt eficaces per a la motivació de l'alumne, les quals esperonen cap a l'aconseguit.
- **Emblemes o insígnies:** signe visible que indica el grau de consecució. Elements que constitueixen les compensacions, i faciliten la distinció dels diferents nivells d'assoliment. Poden ser tant virtuals -emblemes digitals- com físics -emblemes reals amb objectes-.
- **Col·leccions:** grup nombrós d'insígnies que es poden arreplegar.
- **Punts:** la unitat per excel·lència de valoració o d'apreciació numèrica per l'acompliment d'una acció.
- **Classificació:** ordenació o distribució d'un conjunt d'elements d'acord amb la puntuació del jugador. Referència del lloc que ocupa el participant pel que fa a la resta en l'aconseguit d'objectius. Això incita l'instint competitiu de l'alumne i que té com a resultat l'elevació de la posició.
- **Categories:** grup en què es poden classificar diversos objectes tenint en compte l'avanç individual del participant. El progrés per nivells contribueix a incrementar l'autoestima i impulsa la necessitat d'esforçar-se.

Tot seguit, en el moment que ja coneixem els recursos, hem de saber com funcionen perquè la gamificació d'una activitat didàctica es dona des de la unió d'aquestes peces. Com més ben cohesionats estiguen, l'estratègia gamificada serà més exitosa.

Primerament, quan fem una activitat d'aquesta índole, el que mai es pot desatendre és la pretensió inicial: l'acció educativa. Amb això em referisc al fet que la meta no s'ha de reduir tan sols a jugar, sinó que gràcies als aspectes lúdics es potencia l'atenció i es millora l'esdeveniment.

Més tard, aquesta és una guia que es pot valorar per a fer la ludificació de l'activitat educativa (Moranta, 2018):

- Fixar desafiaments concrets que puguin ser aconseguits pels estudiants i ajustar els exercicis a tot el ventall de capacitats que hi haja, no es vol afonar a ningú.
- Organitzar una progressió gradual en la complexitat de la tasca, que implique un esforç. D'aquesta manera forcem a l'alumnat a refer les seues capacitats. Superar entrebancs ofereix coherència en l'aprenentatge.
- Instaurar unes mecàniques a l'abast de tothom.
- Implantar un sistema de gratificacions i reconeixements que els fa sentir valorats.
- Donar l'opció de repetir la prova per tal que puguin aconseguir la meta.
- Oferir retroacció al llarg del joc: proporcionar indicacions instantàniament de com encaminar-se a la victòria.

3.4. La gamificació en l'àmbit educatiu espanyol

Segons Mateos *et al.* (2021), un dels grans problemes del sistema educatiu és que les institucions educatives paren excessiva atenció sovint més pels resultats que pels procediments, més pel que els professors imparteixen que pel que els alumnes aprenen, més per la nota que per l'avaluació. Quines conseqüències hi comporta? Doncs, ocasiona una manca de compromís i implicació en l'alumnat, ja que aquests no perceben com a significatiu allò que estan aprenent i això produeix una gran desmotivació. Hi ha autors com ara Chrobak (2017), entre altres, que defenen una ensenyança centrada en l'activitat autònoma de l'estudiant, amb propostes curriculars més ben enfocades a les exigències de la vida en societat, connectant amb el medi en el qual l'alumne es desenrotlla i donant respostes a les demandes del futur. D'aquesta manera s'aproparà la vida a l'escola, provocant l'aplicació de coneixements en escenaris reals, la qual cosa construeix una educació de qualitat. Clarament, aquest requeriment porta amb si la responsabilitat de docents i institucions en el moment d'innovar en metodologies emergents (Mateos *et al.*, 2021).

En aquest aspecte, Mateos *et al.* (2021) declaren que una molt bona estratègia per a motivar i afavorir l'aprenentatge és la gamificació. No sols s'han fet propostes diverses per a gamificar sectors molt diferents, per exemple: empreses marketing, salut..., sinó que en l'entorn educatiu també s'estan duent a terme i a cada cop amb major freqüència.

Això no obstant, convé destacar que és un concepte emergent, llavors, això vol dir que la literatura referent amb aquesta temàtica és bastant recent, interdisciplinari i d'espècie heterogènia. Si atenem Espanya, els treballs disponibles són insuficients en la literatura científica que estudien l'impacte de la gamificació en el sistema educatiu. Després, quasi tots, se centren en un únic període educatiu, com és ara l'educació secundària o, fins i tot, en una matèria com educació física (Mateos *et al.*, 2021).

L'objectiu de la revisió sistemàtica de Mateos *et al.* (2021) és descobrir la repercussió que la gamificació ha assolit en l'àmbit educatiu espanyol servint-se de l'anàlisi de les intervencions fetes fins ara, sense cap mena de limitació d'assignatures ni períodes educatius. Així, es podrà determinar si la gamificació ha aconseguit en Espanya la mateixa incidència que fora de les seues fronteres. Arran d'això es valorarà en quins períodes i quines matèries s'està utilitzant, sobre quines variables s'estan treballant, què eines s'estan fent ús per a mesurar aquestes variables i quins resultats s'extrauen.

Referent al mètode, Mateos *et al.* (2021) es basen en una revisió sistemàtica mitjançant les bases de dades electròniques següents: *Web of Science*, *Eric* i *Scopus*. La cerca combina tant text lliure com tesaurus inclosos en Eric. Amb aquestes paraules clau es consideren les suggerències gamificades acomplides en educació infantil o preescolar, en el col·legi, en institut, en universitat i en formació professional. Contenia articles i congressos publicats en Espanya bé en espanyol o bé en anglés. Cal dir que aquesta cerca es va finalitzar el 31 de desembre de 2020, comprnent totes les intervencions acomplides fins a eixe moment.

Tocant als resultats, Mateos *et al.* (2021) manifesten que les dades extretes per etapes educatives són del 66,7% en l'entorn universitari, el 20% en l'ESO, el 6,7% en batxillerat i en el 6,7% restant es du a terme la intervenció tant en primària com en secundària.

Aquesta revisió tan sols ha identificat 15 propostes de gamificació en l'ambient educatiu espanyol. Clarament, aquestes xifres criden l'atenció pel seu nombre tan reduït car si ho comparem amb el que succeeix en l'àmbit internacional on té una incidència considerable. Així mateix, només, es troba un suggeriment que complisca amb els criteris d'inclusió que faça part de la seua intervenció en educació primària. Això sobta, puix que l'enfocament lúdic sol estar present en les classes d'infantil i també en primària, aprofitant la curiositat i creativitat que tenen els alumnes en aquestes etapes. Potser és una conseqüència, ja que per a molts professors no universitaris la investigació és un saber teòric molt allunyat de la realitat de l'aula. Tanmateix, per als docents universitaris és el cas contrari perquè sí que



els és un aspecte prioritari i, a més, caldria afegir els elevats índexs de desmotivació i passivitat que existeixen en aquesta etapa. Per tal causa, sembla apropiat que en l'ensenyança universitària es necessiten programes que aposten per la motivació i l'aprenentatge significatiu que propicien les experiències de gamificació. De fet, la motivació és la principal variable que han considerat les diverses propostes de gamificació, sense diferències entre els diferents períodes educatius, la qual cosa indica els grans problemes motivacionals que trobem hui dia en el sistema educatiu. Al costat d'ella, la millora d'hàbits saludables suposa la variable en què més es para atenció en els articles que conformen aquesta revisió sistemàtica. Evidentment, això es deu als alts nivells de sedentarisme i obesitat en la nostra societat, tant en Espanya com fora de les seues fronteres (Mateos *et al.*, 2021).

Malgrat que des del 2011 es troben referències internacionals de propostes gamificades, en Espanya no arranca fins al 2014. Efectivament, Mateos *et al.* (2021) afirmen que han tingut lloc el 40% d'elles en els dos últims anys. Per tant, es tracta d'una orientació cada vegada amb més protagonisme en les classes espanyoles.

En definitiva, cal continuar investigant perquè està tenint un gran apogeu internacionalment i, no obstant això, es troben escassos estudis empírics en el nostre país. Igualment, fa falta millorar en ells tant els plantejaments metodològics com una descripció més profunda de les propostes en qüestió. De la mateixa manera, és necessari una major rigorositat en els processos de revisió dels articles que es publiquen en revistes científiques per a impedir la confusió terminològica que hi ha al respecte. D'altra banda, en trobar una enorme disparitat en la mida de la mostra, interval d'aplicació, la metodologia desenvolupada, les variables sobre les quals repercuteix i els instruments de mesura, és complex fer una anàlisi prou clarificador de la situació de la gamificació en Espanya. Aleshores, no es poden traure conclusions concloents i extrapolables. Així i tot, sí que hi ha signes que indiquen el potencial de la gamificació en el sistema educatiu espanyol. Aquesta revisió sistemàtica resalta millores, especialment, sobre la motivació de l'alumnat i el desenrotllament de paràmetres relacionats amb la seua salut (Mateos *et al.*, 2021).

Pérez and Gértrudix (2021) va en la mateixa línia, puix que manifesta que l'aplicació de la gamificació en l'educació formal té un impacte positiu en el procés d'ensenyança i aprenentatge. Aquesta afirmació es justifica a partir d'aquests resultats (Pérez & Gértrudix, 2021):

1. En l'actualitat l'alumne adopta un paper actiu en la seua vida i en l'educació, en altres paraules, no necessita rebre i memoritzar quantitats ingents d'informació, sinó ser adequadament estimulat per a descobrir i actuar per si mateixos. En aquest cas, la gamificació reuneix els components bàsics per a convertir als alumnes en protagonistes i constructors dels seus coneixements.
2. Les estratègies de gamificació assorteixen un efecte positiu en l'aprenentatge i en el desenvolupament integral de l'individu.
3. La motivació és la variable més recurrent en les experiències de gamificació, de fet, la seua presència i augment és indubtable. Les dues dimensions que engloba -extrínseca i intrínseca- es veuen afavorides i prou associades amb els elements propis de la gamificació. Per un costat, els punts, insígnies i recompenses exerceixen sobre l'individu; i per l'altre, la novetat, el plaer o els desafiaments canalitzen l'interés intern. La seua unió desperta la curiositat i capta l'atenció del subjecte, desencadenant la implicació en la proposta educativa i, per tant, repercutint al seu rendiment acadèmic.
4. La cohesió grupal és una altra de les potencialitats d'aquest enfocament metodològic. La seua essència arrela en l'esforç compartit per a aconseguir un objectiu comú. A més, la col·laboració amb els companys i l'intercanvi comunicatiu proporcionen millores en el rendiment, en les habilitats socials i produeixen un sentiment de pertinença que fa més agradable l'aprenentatge.

Tot seguit, Díaz and Troyano (2013) asseguren que la gamificació pot acabar sent un sistema pràctic que proporcione solucions ràpides amb les quals l'usuari aprenga constantment per mitjà d'una experiència gratificant. A més a més, com a sistema educatiu, pot resultar atractiu tenint en compte que la gamificació pot ser una estratègia de gran abast que impulse l'educació entre les persones i un canvi de comportament, per tal causa la gamificació en l'àmbit acadèmic pot crear fins i tot un estat de dependència saludable.

La gamificació busca assolir un canvi en l'actitud de l'usuari sense la necessitat d'emprar la coerció o l'engany, fent servir per a això elements de joc que criden l'atenció a l'usuari (Díaz & Troyano, 2013).

D'altra banda, Mero and Castro (2021) conclouen que l'ús d'estratègies de gamificació en l'educació permet incrementar la motivació dels alumnes en diferents nivells d'ensenyança, reafirmant autoestima i confiança, el que incideix en el seu rendiment acadèmic. No sols això, sinó que millora el treball en equip, el desenvolupament de les competències intel·lectuals i la col·laboració en els grups estudiantils, en atenció a això, no és una estratègia metodològica nova, emperò s'aprecia hui dia com una acció innovadora d'ampli potencial en l'educació (Mero & Castro, 2021).

En suma, Mero and Castro (2021) corroboren que la revisió de la literatura científica sobre gamificació serveix per a donar suport als processos d'ensenyança-aprenentatge en l'àmbit educatiu i han sigut observades com un fenomen de vertiginós creixement.

3.5. Virtuts i vicis de la gamificació

La gamificació en l'educació ha sorgit com una estratègia innovadora per a involucrar als estudiants de manera activa i motivar el procés d'aprenentatge. No obstant això, com qualsevol eina pedagògica, la gamificació té tant virtuts com vicis que deuen ser considerats cautelosament.

Virtuts:

- Motivació intrínseca: pot despertar la motivació intrínseca en convertir l'aprenentatge en una experiència lúdica i atractiva. A través d'elements, com ara: recompenses i desafiaments que poden fomentar un desig genuí d'aprendre.
- Aprenentatge actiu: els estudiants participen de manera proactiva en el seu procés educatiu. Això facilita una comprensió més profunda i duradora dels conceptes.
- Col·laboració i competència: pot promoure la col·laboració, ja que molts jocs inclouen aspectes competitiu o cooperatiu. Això reflecteix situacions del món real on la col·laboració i la competència coexisteixen.
- *Feedback* immediat: sol proporcionar retroalimentació immediata. Això accelera el procés d'aprenentatge en proporcionar una retroacció ràpida i efectiva.

Vicis:

- Focalització excessiva en recompenses: si es basa massa en recompenses tangibles, com a punts o insígnies, existeix el risc que l'alumne s'enfoque més en l'obtenció de premis que en la comprensió real dels conceptes.
- Individualització extrema: alguns sistemes poden portar a una competència excessiva, creant un entorn en el qual alguns se senten desfavorits. Això podria afectar la col·laboració i l'esperit d'equip.
- Simplificació excessiva: podria simplificar el contingut educatiu, compromentent la profunditat i complexitat dels temes.
- Possible pèrdua d'enfocament: pot desviar l'atenció cap a la competència i la diversió en lloc de l'adquisició de coneixements.

4. Propuesta

És imprescindible que, abans de començar amb la descripció de la situació d'aprenentatge que podria desenvolupar-se a l'aula, compreguem alguns conceptes importants perquè després els entenguem.

- **Què és un Escape game o breakout i en què es diferencia d'un Escape Room?**

Els Breakout són una evolució dels populars Escape Rooms, que han arribat per a revolucionar la manera en què s'ensenyava i s'aprèn a l'aula. Aquests jocs es basen en una sèrie de reptes i qüestions plantejades als alumnes, relacionades amb els continguts i conceptes prèviament desenrotllats i tractats en classe. La principal diferència amb els Escape Rooms tradicionals és que, en comptes d'haver de fugir d'un espai físic mitjançant la resolució de proves, en els Breakout, la finalitat és aconseguir una sèrie de codis que permeten obrir cadenats físics o virtuals, o àdhuc una combinació d'ambdues com anirem desenvolupant. Un dels trets més destacats dels Breakout són els jocs mentals que impulsen la cooperació i el treball en equip. Demés, té un fi clar i definit, que consisteix a aconseguir una missió específica. Aquesta missió pot variar en funció de la temàtica sobre la qual s'haja recolzat l'activitat, però sempre es basarà en assolir els codis necessaris per a obrir els cadenats.

Una altra característica rellevant és que els Breakout tenen un temps màxim de duració, que sol ser d'uns setanta minuts grosso modo. Aquesta duració és estimativa i no inclou el temps que es dedica a explicar l'activitat o a ambientar-la. Cal assenyalar que els Breakout no es limiten a la resolució d'exercicis i proves, sinó que estan ambientats en una història, la qual cosa permet que els alumnes se submergeixen en la tasca i s'involucrin de manera més activa en la mateixa, la qual cosa propiciarà que aquesta experiència d'aprenentatge siga veritablement significativa.

Encara que hi haja certes diferències quant a la dinàmica i l'enfocament, els Escape Room i els Breakout poden considerar-se eines pedagògiques similars i efectives per a l'aprenentatge lúdic i col·laboratiu, de fet, poden ser complementaris i permeten combinar-les perfectament.

En suma, tant els Breakout com els Escape Room són ferramentes innovadores que permeten als docents introduir els continguts de manera lúdica i dinàmica, fomentant la cooperació i el treball en equip, i despertant l'interès i la motivació dels estudiants (Antequil, 2018).

- **Què són els Serious Games?**

Susi *et al.* (2007) indica que els *Serious Games* són jocs dissenyats amb un propòsit formatiu més que per a fins d'entreteniment. L'expressió "serios" es refereix a aquells videojocs que s'utilitzen en el sector educatiu, científic, en l'atenció mèdica, planificació urbana, enginyeria i política, principalment.

El terme va ser encunyat en 1970 per Clark C. Abt, investigador estatunidenc i autor del llibre *Serious Games*, on aquest explora les diferents formes en les quals els jocs es poden incloure en el procés d'ensenyament-aprenentatge sense eliminar la diversió i el plaer (Susi *et al.*, 2007).

Susi *et al.* (2007) expressa que els també coneguts com a "jocs formatius" són especialment eficaços per a l'aprenentatge d'habilitats concretes, per exemple per a aprendre un idioma o matemàtiques. En la formació professional també ha proliferat el seu ús ja siga per al desenvolupament de competències de comunicació i lideratge, com per al desenvolupament de projectes d'innovació.

A pesar que hi ha un gran perjudici sobre l'ús de videojocs, les estratègies lúdiques pròpies dels *Serious Games*, de l'Aprenentatge Basat en Jocs o la ludificació, permeten als docents enganxar als seus alumnes amb els continguts educatius, d'aquesta manera els alumnes aprenen divertint-se (Susi *et al.*, 2007).

- **Contextualització**

L'Escape Room està adreçat pels alumnes de 1r de Batxillerat, per tant, els continguts que s'abordaran en l'activitat podrien estar lligats directament amb aquells continguts més susceptibles de ser preguntats en les proves d'accés a la Universitat o al currículum. Tanmateix, jo no l'he enfocat en coneixements tan



específics perquè el meu objectiu és observar si la gamificació pot millorar la motivació de l'alumnat. I és justament aquest el motiu pel qual es recomana programar l'activitat per a les últimes setmanes del curs acadèmic, on els alumnes ja hauran vist tots els continguts a l'aula. Tot açò en el cas que vulguem englobar tota la matèria, ja que existeix la possibilitat de plantejar Escape Rooms d'aquesta classe trimestralment, amb l'objectiu d'afiançar els coneixements gradualment o, en el meu cas, per treballar algunes competències clau i fer alguna activitat d'esbargiment.

Realitzar aquest tipus d'activitats abans de les proves d'accés a la Universitat pot ser beneficiós pels estudiants de 1r de Batxillerat per diverses raons. En primer lloc, aquestes activitats poden ajudar a reduir la tensió i l'ansietat que els estudiants puguen estar sentint abans de la prova, una cosa que no sols serà profitós per a l'assignatura de Llengua i Literatura Catalana, sinó que també els serà de gran ajuda per a afrontar les proves en conjunt. En segon lloc, les activitats dinàmiques estimulen el treball cooperatiu, la col·laboració i la comunicació entre els estudiants. I, per acabar, aquestes activitats poden afavorir la resolució de problemes i el pensament creatiu, habilitats que realment són molt importants per a l'èxit tant acadèmic com professional en un futur que se'ls presenta a cada cop més proper.

A més, s'ha demostrat que l'experiència de participar en un Escape Room és molt útil per a aquells que verdaderament s'involucren en la trama. En aplicar-ho als estudiants, podem propiciar que associen certs temes pràctics del curs amb alguna cosa agradable i divertida, al mateix temps que reforcen els coneixements. Aquest podria ser un dels factors clau en l'efectivitat d'aquest Escape Room i pràcticament de totes les activitats relacionades amb l'ús de la gamificació.

En aquest cas, la temàtica de l'Escape Room estarà centrada en el gènere policíac, on els estudiants formaran part d'un equip especial de la Policia Nacional i tindran la missió de desmantellar una banda criminal dedicada al contraban d'armes i falsificació de bitllets. En el desenrotllament de l'activitat, l'equip haurà de dirigir-se a l'apartament d'un dels principals sospitosos en cerca de proves per a acabar amb la banda d'una vegada per sempre i poder condemnar els 3 capítostos principals que havien perseguit durant anys.

Durant l'activitat, els alumnes hauran de superar unes quantes proves, dividides en dos blocs. El primer bloc se centrarà en la temàtica policíaca, mentre el segon inclourà proves relacionades amb la matèria de Llengua i Literatura Catalana. Aquestes proves proporcionaran als estudiants les dades necessàries per a avançar en l'activitat i obrir diferents cadenats, tant físics com virtuals. Convé ressaltar que s'inclouen dos elements sorpresa. D'una banda, un maniquí que representa un cadàver, i de l'altra, una bomba final que hauran de desactivar, tot això amb la finalitat d'augmentar la immersió dels estudiants en la mateixa activitat.

- **Objectiu final de l'activitat**

L'objectiu d'aquesta activitat és oferir als estudiants una experiència d'aprenentatge diferent i dinàmica que els permeta veure l'ensenyança amb altres ulls i, també, és una manera de què practiquen la llengua durant les diverses interaccions que es podran fer, ja que estan molt castellanitzats en moltes localitats, com ara: Crevillent. En treballar de manera col·laborativa i amb un objectiu comú, els alumnes podran vincular l'estudi amb alguna cosa entretinguda i aplicar els coneixements aconseguits d'una manera més efectiva i dinàmica.

A més d'això, ajudarà què es relaxen en eixes setmanes prèvies de màxim estrés, no només per a l'examen de Llengua i Literatura Catalana, realment aquesta experiència serà enriquidora per a ells en tots els àmbits, si veritablement s'arriba a una participació activa.

- **Intenció didàctica**

Durant tota la prova es treballaran alguns sabers bàsics, com ara la comunicació a l'hora d'orientar, de suggerir, de compartir informació rellevant que s'haja pogut trobar, de persuadir, de discutir cap a on

s'ha de continuar, d'expressar-se, etc. D'aquesta manera es reforça moltíssim el discurs oral interpersonal i, a més, així s'animen a parlar en valencià, la qual cosa en alguns casos no es fa més enllà de l'aula. La part teòrica està molt bé, però no podem deixar de banda les competències, de fet, les posem en pràctica en el dia a dia. També hi haurà cabuda per a l'educació literària amb la lectura d'algun autor que hagen vist o que puga ser preguntat a l'EVAU. A més, hi haurà una activitat final que tindrà a veure amb la reflexió lingüística. Llavors, la intenció didàctica d'aquesta activitat radica a fomentar habilitats com el treball en equip, la resolució de problemes, el pensament crític i la presa de decisions sota pressió. En participar en un Escape Room, els estudiants es veuen immersos en un escenari interactiu que requereix aplicar coneixements previs, analitzar pistes i col·laborar per a aconseguir un objectiu comú. Aquesta experiència enforteix l'autonomia, la comunicació efectiva i la capacitat d'adaptació, ja que els participants han d'enfrontar desafiaments i utilitzar estratègies diverses per a avançar. A més, estimula l'aprenentatge actiu en combinar aspectes teòrics amb la pràctica vivencial, la qual cosa consolida la comprensió de conceptes acadèmics en un context lúdic i motivador. En última instància, aquesta activitat promou un enfocament integral cap al desenvolupament de competències clau, preparant així a l'alumnat per a enfrontar desafiaments acadèmics i professionals amb major confiança i eficàcia.

- **Materials**

Entre els materials que s'utilitzaran, diferenciem 2 blocs: el primer d'ells, associat a les activitats relacionades amb l'ambientació del joc com a tal, en altres paraules, activitats més relacionades amb el raonament, pensament imaginatiu, etcètera; i el segon d'ells, més vinculat amb activitats connectades a l'assignatura de Llengua i Literatura Catalana.

Troblem el següent:

- Primer bloc:
 - 3 objectes amb empremtes
 - Jaqueta penjada amb bitllets d'avió
 - Fitxes policials
 - Mapa metre
 - Missatge en espiral
 - Maniquí
- Segon bloc:
 - 2 carpetes amb exercicis de Llengua catalana
 - Roba
 - Alfabet secret
 - Memòria USB (*pen drive*)

Cal posar en relleu que entre els materials i recursos que s'utilitzaran hi haurà elements destinats simplement a ambientar l'activitat i uns altres necessaris per al desenrotllament d'aquesta.

- **Desenvolupament**

Abans de començar l'activitat, s'hauran de preparar totes les aules per a crear un ambient adequat i es disposaran les pistes de forma lògica perquè els alumnes vagen descobrint tot progressivament. A més, es verificarà que tots els elements virtuals, com el cademat virtual, la bomba final i el temporitzador, funcionen correctament.

Per començar amb l'activitat, es presentarà un vídeo i es reproduirà una gravació d'àudio que implica al sospitós en una conversació amb un dels líders de la banda. A partir d'aquesta conversació, es deduirà

que els líders sospitaven que Vladimir -el sospitós- de l'apartament els havia traït, car la policia els estava perseguint. Com a resultat, els líders volien venjar-se d'ell, i això era una cosa que ja havien intentat anteriorment a la telefonada, ja que durant les conversacions, Vladimir menciona l'existència d'un cadàver en un dels armaris de l'apartament, que resulta ser el sicari a sou al qual li havien encarregat el seu assassinat.

Posteriorment, s'entregaran jupetins a tots els estudiants perquè s'involucren en el paper assignat. Després, s'explicarà la dinàmica del joc i es donaran les instruccions necessàries per a solucionar qualsevol problema que pugui sorgir durant l'Escape Room. D'aquesta manera, els alumnes s'identificaran com a membres de la Policia Nacional i comprendran que el seu objectiu és desmantellar una banda criminal. La missió principal és trobar proves incriminatòries en l'apartament de Vladimir.

Els alumnes ingressaran en l'habitació i començaran a cercar les pistes distribuïdes per tot l'espai. Les pistes són les següents: 3 empremtes dactilars, abric amb bitllets d'avió, fitxes policials, mapa metre de Moscou, missatge en espiral i maleta amb un cadenat amb combinació de tres dígits.

- **Primer bloc de l'Escape Room:**

- Pista 1: Empremites

La primera pista és les 3 empremtes digitals que es trobaran per l'aula així com el fitxer policial, que contindrà les dades identificatives de 10 sospitosos cadascú d'ells classificat per un número del 0 al 9. Per tant, una vegada que tinguen les 3 empremtes la tasca serà acabar amb els informes policials, de manera que obtindran els noms dels 3 capitosos de la banda, així com 3 dígits.

Els noms són Konkovo, Lubyanka i Orekhovo, que corresponen amb els dígits 4, 8 i 9, respectivament.

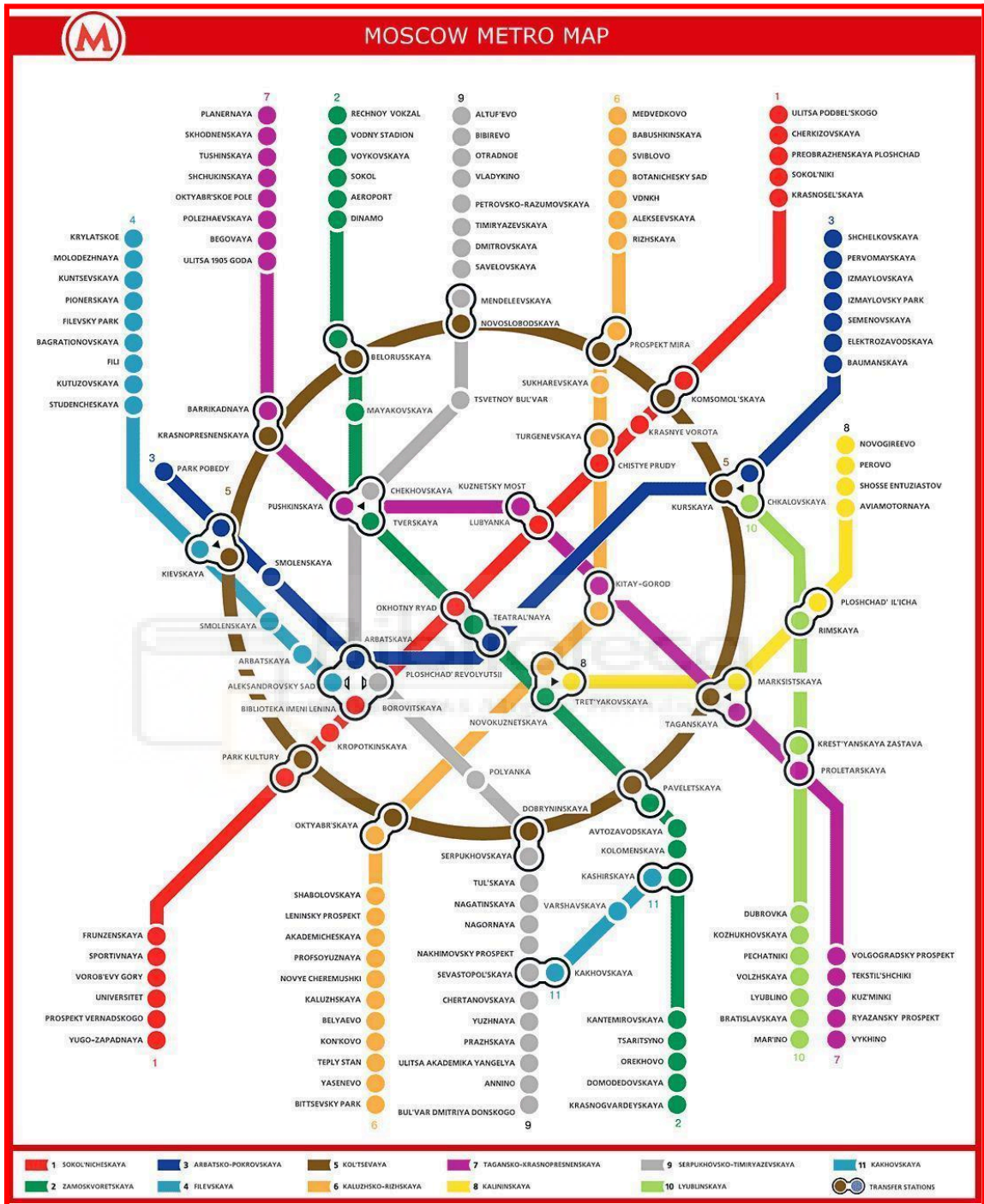
Imatge 1: Empremites dels sospitosos.



Font: <https://www.prometec.net/blog-lector-huellas/>

- Pista 2: Mapa metre de Moscou

Imatge: Plànol del metre de Moscou.



Font:

<https://www.mapas-del-mundo.net/mapas/europa/rusia/moscu/detallado-mapa-de-metro-de-la-ciudad-de-moscu.jpg>

El mapa estarà col·locat en una de les parets de l'aula i aquí, la tasca, encara que pareix relativament senzilla, pot no ser-ho, puix que hauran d'adonar-se de què els noms que acabaran d'obtindre dels capitosts de la banda es corresponen amb el nom de 3 estacions de metre. Una vegada descobert això,

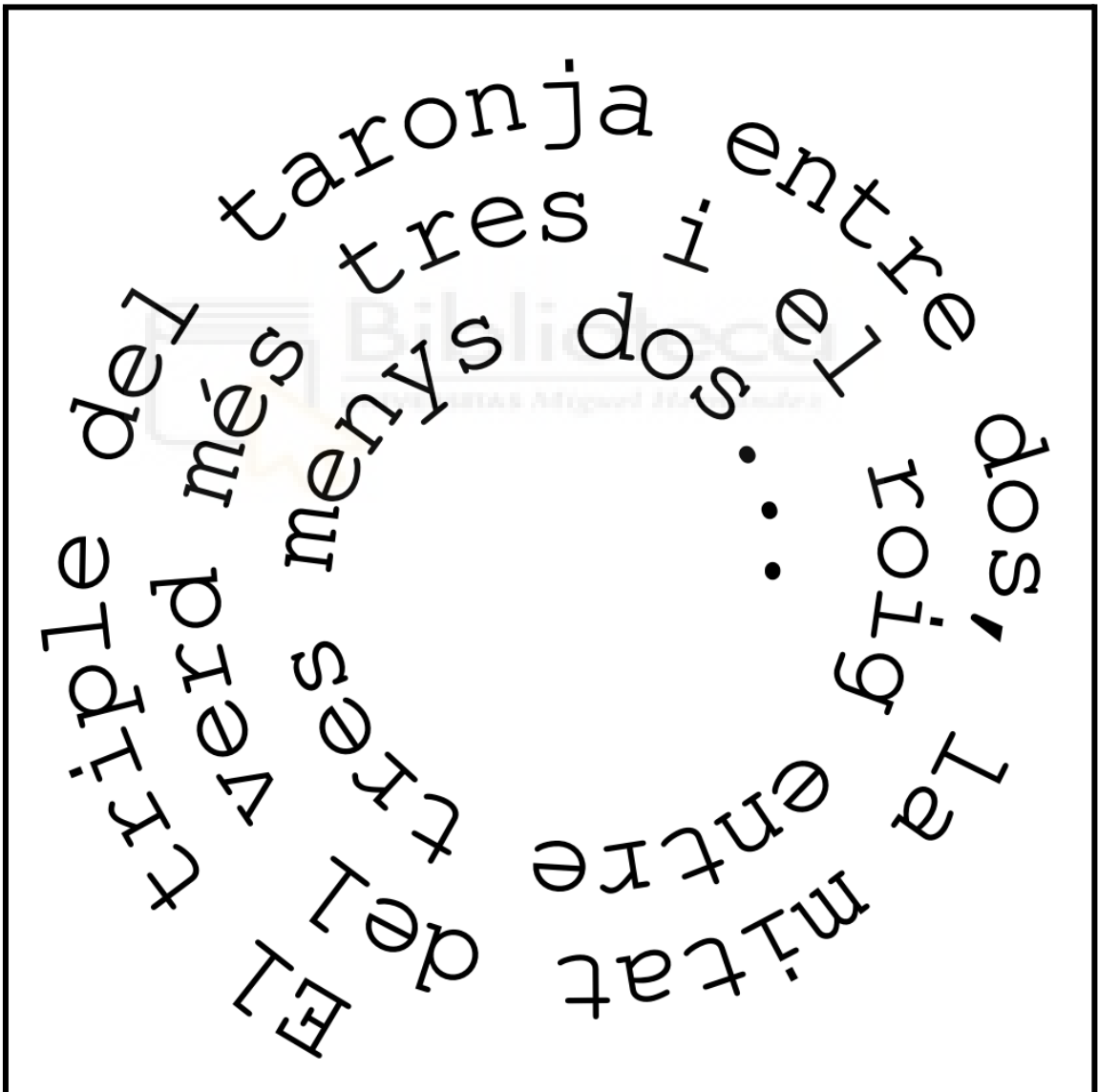
sols hauran de fixar-se en el color de les línies de metre on es troben eixes estacions i arran d'això, podran continuar resolent la resta de les pistes.

Recapitulant, amb aquestes dues pistes ara els alumnes tindran 3 números (4, 8 i 9), 3 colors (verd, roig i taronja) i 3 noms (Konkovo, Lubyanka i Orekhovo), però amb això encara no podran obrir el cademat de la maleta perquè no sabran l'ordre correcte dels dígit, ordre que aconseguiran en les següents pistes.

En aquest punt, és possible que ens toque animar-los que continuen buscant pistes i resolent les endevinalles, ja que poden arribar a la conclusió de provar totes les combinacions numèriques fins a donar amb la correcta i aconseguir obrir el cademat que els donarà accés al contingut de la maleta.

- Pista 3: Missatge en espiral

Imatge 3: Enigma.



Recurs elaborat amb: <https://www.festisite.com/text-layout/spiral/>

El missatge en espiral es trobarà en la part posterior del mapa de metre, per la qual cosa potser els costarà bastant trobar-lo, ja que hauran de despenjar el mapa de la paret per a poder comprovar-ho,

per la qual cosa és molt possible que haurem de suggerir-los eixa acció en vistes que no sabran com continuar. Una vegada despenjat, el mapa en espiral contindrà una frase amb un sentit amagat que diu el següent: “El triple del taronja entre dos, la meitat del verd més tres i el roig entre tres menys dos”.

1. Primera part de la frase: $4 \times 3 / 2 = 6$
2. Segona part de la frase: $8 / 2 + 3 = 7$
3. Tercera part de la frase: $9 / 3 - 2 = 1$

- Pista 4: Bitllets d'avió

Imatge 4: Imatge dels 3 bitllets d'avió dels sospitosos.

€ 789	FIRST CLASS	5	EI02105
ADMISSION	SECTION	ROW	SEAT
BRITISH AIRWAYS	KONKOVO NIKOLSKAYA		FIRST CLASS
78RT766	FLYING NUMBER: 0A345		ADULT
32	MOSCOW SHEREMETYEVO AIRPORT		32
OZX7 0Z	MONDAY JULY 24, 2019		789 C
5			5
XI02105			019MAY9
€ 789	SECOND CLASS	4	EI02105
ADMISSION	SECTION	ROW	SEAT
BRITISH AIRWAYS	LUBYANKA PECTOPAK		SECOND CLASS
78RT766	FLYING NUMBER: 0A345		ADULT
17	MOSCOW SHEREMETYEVO AIRPORT		17
OZX7 0Z	MONDAY JULY 24, 2019		789 C
4			4
XI02105			019MAY9
€ 789	THIRD CLASS	2	EI02105
ADMISSION	SECTION	ROW	SEAT
BRITISH AIRWAYS	DREKHOVO SZYMANOWSKI		THIRD CLASS
78RT766	FLYING NUMBER: 0A345		ADULT
44	MOSCOW SHEREMETYEVO AIRPORT		44
OZX7 0Z	MONDAY JULY 24, 2019		789 C
2			2
XI02105			019MAY9

Recurs elaborat amb: <https://tickets.kadsoftwareusa.com/>

L'abric que col·locarem a l'aula contindrà en una de les butxaques 3 bitllets d'avió amb els quals els líders de la banda pretenien fugar-se del país, així com un passaport que corresponia a Vladimir que vivia en

l'apartament. L'important d'aquí són els 3 bitllets d'avió, car si et fixes en la classe *-First, Second or Third-* en la qual anaven a volar cadascú dels capitosts, obtindran l'ordre dels dígits per a poder obrir la maleta.

En els bitllets comprovaran el següent:

- Konkovo, nom que associaran a la línia taronja de metre i que a través de les operacions havien vinculat al número 6, és el primer dels dígits, puix que anava a viatjar en primera classe.
- Lubyanka, nom que associaran a la línia roja i que a través de les operacions havien vinculat al número 1, és el segon dels dígits, ja que anava a viatjar en segona classe.
- Orekhovo, nom que associaran a la línia verda i que a través de les operacions havien vinculat al número 7, és el tercer dels dígits, perquè anava a viatjar en tercera classe.

Amb això, obtindran l'ordre correcte que hauran d'introduir en el cademat físic de la maleta, el 617.

Quan obriguen la maleta es trobaran amb diferents objectes que indicaran que Vladimir també estava tractant de fugir del país. Dins de la maleta trobaran 2 carpetes amb informació relativa a la banda -aquí és on començaran les activitats relacionades amb l'assignatura de Llengua i Literatura Catalana-, a més de diners falsos, roba i un document amb caràcters secrets i les seues equivalències en català.

- **Segon bloc de l'Escape Room:**

- Carpeta 1: Localització de Vladimir

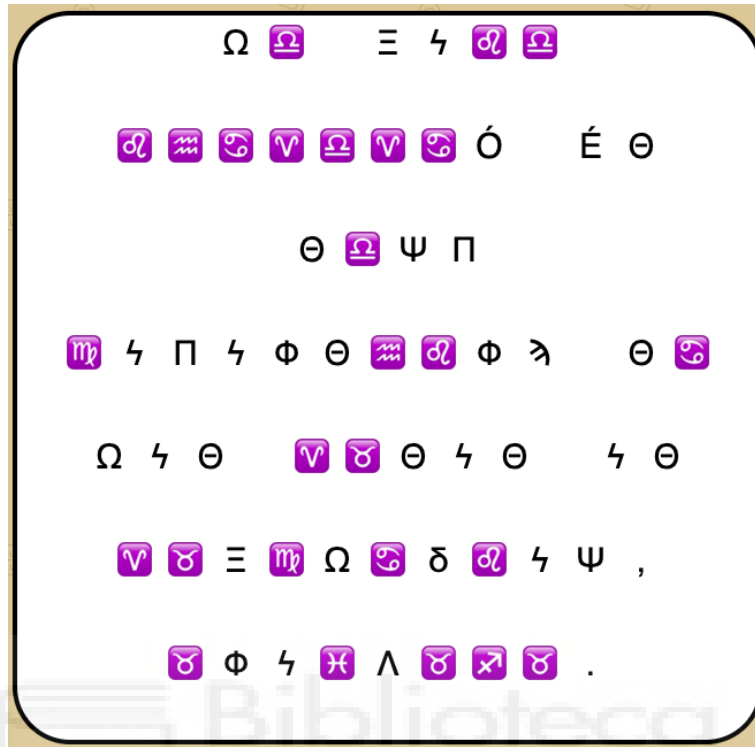
Imatge 5: Retall de periòdic amb informació de la banda criminal.



Recurs elaborat amb: <https://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp>

Una vegada obriguen la carpeta trobaran un retall de periòdic, una clau d'un armari i una taula de coordenades amb les respectives equivalències al català que contindrà la ubicació de Vladimir. Per a localitzar-la, els estudiants hauran de desxifrar un missatge escrit en un llenguatge secret que estarà inserit al periòdic i que indica la ubicació d'un dels capitosts. Aquest armari és al qual feien referència en la conversació inicial entre Vladimir i un dels capitosts.

Imatge 6 i 7: Retall de periòdic amb informació de la banda criminal.



Ω	Ω	Γ	Σ	Λ	Ω	Ξ	Ω	Ω	Ξ	Ω	Ξ	Ω	Ξ
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	
Ψ	Ω	Ω	δ	Φ	Θ	Π	Ω	Ξ	ζ	Ξ	Π	Ω	
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	

Recurs elaborat amb: <http://www.theteachersroom.net/secretmessage/secretmessage.html>

El missatge és el següent: “La meua ubicació és Sant Petersburg si les coses es compliquen, Orekhovo.”
Quan vegem la clau, ràpidament -o això espere- recordaran l'àudio que els haurem col·locat abans de començar amb l'activitat i aniran corrent a l'armari del corredor. Sorprenentment, quan l'òbriguem els caurrà el maniquí de primers auxilis al damunt. Això, sens dubte, serà molt divertit tant per a ells com per al docent, i a més a més, farà que se centren encara més en la resta de les proves que falten.

- Carpeta 2: Poema

En aquesta segona carpeta, en el primer que centraran la seua atenció serà en l'existència d'una memòria USB, per la qual cosa de seguida aniran a introduir-la en l'ordinador de la classe per a comprovar que hi ha en l'interior. Però, sorprenentment, la memòria USB estarà cifrada amb dos codis diferents i per a desbloquejar-la deuran esbrinar, en primer lloc, quina rima i estructura té i, en segon lloc, el nombre de síl·labes del següent poema d'Ausiàs March:

Tot entenent amador mi entenga, Poema LXXXVII

Tot entenent amador mi entenga, **A**
puix mon parlar de amor no s'aparta, **B**
e l'amador que en appetit se farta, **B**
lo meu parlar no em pens que bé comprega. **A**
Tres amors són per on amadors amen: **C**
l'u és honest, e l'altre delitable; **D**
del terç me call, que és lo profit amable **C**
per què els amats llurs amants no reamen. **D**
Los dos units en nós se poden prendre **E**
si llurs dos focs han lloc en nós d'encendre. **E**

Les respostes són les següents:

1. La rima és consonant i l'estructura segueix aquest patró: ABBA CDCD EE.
2. Decasíl l'abs, per tant, d'art major.

Una vegada que ja hagen alliberat la memòria USB, accediran a un enllaç que els redirigirà a una pàgina de Genially on trobaran una bomba amb un temporitzador. Aquesta serà la segona sorpresa de l'Escape room. Per a desactivar-la, se'ls planteja el desafiament de respondre 10 preguntes relacionades amb la reflexió lingüística en un termini màxim d'un minut per cada una d'elles. La bomba estarà acompanyada d'una música de suspens, la qual cosa resultarà en un factor motivador perquè els estudiants es concentren al màxim i tracten de desactivar-la com més ràpidament millor. Una vegada que assolisquen desarmar-la, hauran completat amb èxit l'Escape room.

EXERCICI D'ORDENACIÓ

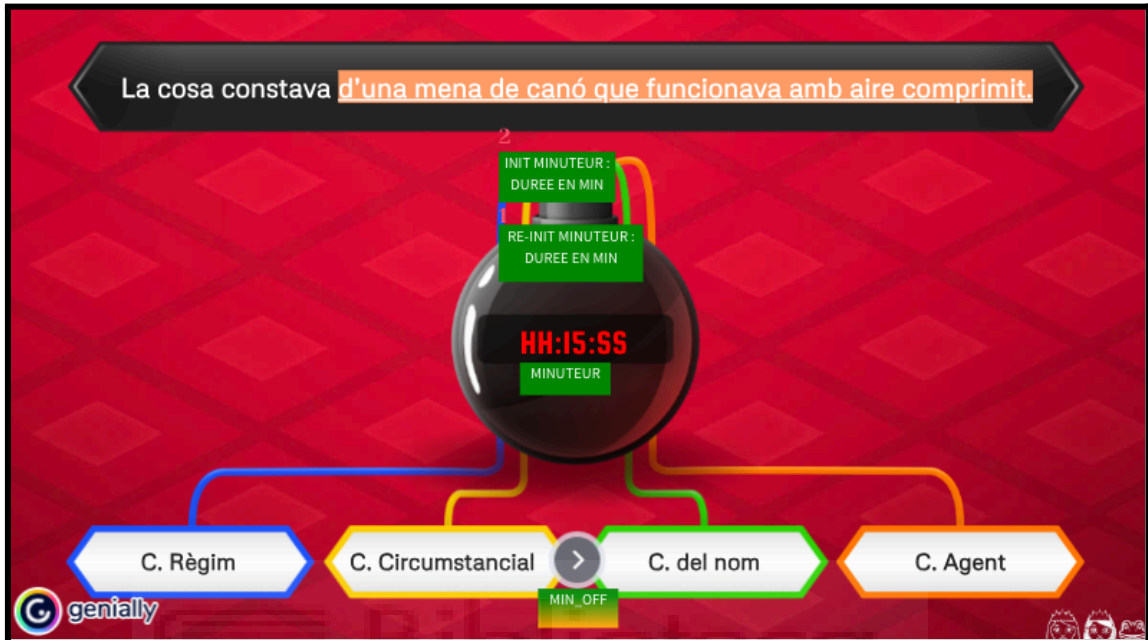
Després de _____ de temps sense veure'l, m'adono que continua
_____ loquaç com sempre.



tant **>** **tan**

genially

EXERCICI DE MÚLTIPLE ELECCIÓ



ÈXIT



Elaborat amb Genially, URL: <https://view.genial.ly/6599c8ea12796b0014b49b15/game-boom>

- **Valoració de l'Escape Room**

Quant a l'execució de l'activitat, ja preveem algunes dificultats, com la possibilitat que els estudiants es desorienten durant el desenvolupament del joc o es confonguen a causa de la complexitat d'algunes endevinalles. De fet, això és una de les raons per les quals nosaltres com a professors no hem pogut implementar l'Escape Room amb anterioritat o facilitat sense ajuda addicional, per exemple. També em preocupa que alguns alumnes no es prenguen seriosament l'activitat, però afortunadament això no té per què ocórrer amb tot el grup, puix que l'experiència recorda al fet de jugar.

En línies generals, no crec que tindrem grans inconvenients a l'hora de posar en pràctica el joc, ja que pràcticament tots els alumnes mostraran una actitud col·laborativa i participativa. I en cas contrari, supose que sols hi haurà algun cas particular d'algun estudiant que no voldrà involucrar-se en la dinàmica. Tanmateix, s'intentaria que en algun moment de l'Escape Room acabara interessant-se i unint-se.

Quant a l'experiència dels alumnes, m'imagino que expressaran el seu entusiasme per la prova i animaran el professor a preparar més Escape Room, fins i tot per a altres cursos, perquè verdaderament poden disfrutar molt de l'activitat...

- **Instrument d'avaluació de l'Escape Room**

Permetrà un seguiment objectiu de l'aprenentatge dels alumnes, així com una valoració del seu aprofitament, mitjançant anotacions sistemàtiques i organitzades que donen compte valoratiu del treball de l'alumne. L'instrument emprat és la diana d'avaluació, el qual és un mètode d'avaluació participativa, ràpid i molt visual, que ens permet conèixer el parer dels nostres alumnes sobre diversos aspectes de la nostra activitat o projecte. L'avaluació en ser cooperativa, l'alumne aporta la seua valoració i la mostra amb la resta dels seus companys. (Exemple en Annex I)

5. Conclusiones

L'estudi del procés de gamificació i de l'Escape Room realitzat suggereix que la integració d'estratègies lúdiques i interactives en l'entorn educatiu pot tenir efectes positius significatius. En un sistema educatiu on sovint es dona prioritat als resultats sobre els processos d'aprenentatge i on la desmotivació pot ser un problema persistent, la gamificació emergeix com una eina potent per redefinir la dinàmica de l'aula i fomentar la participació activa dels estudiants. Encara que la literatura sobre aquest tema és emergent i escassa en el context espanyol, els estudis revisats indiquen un augment gradual de la seua adopció, especialment en l'ensenyament universitari. Tot i les limitacions metodològiques i la falta de consens en la definició i l'avaluació dels resultats, l'ús de la gamificació mostra un potencial significatiu en l'increment de la motivació de l'alumnat i el desenvolupament de competències rellevants, com ara el treball en equip, la resolució de problemes i el pensament crític. L'Escape Room implementat també reflecteix aquests beneficis, proporcionant als estudiants una experiència d'aprenentatge dinàmica i immersiva que reforça la comprensió dels continguts curriculars i promou el desenvolupament de competències clau per a afrontar reptes futurs. En definitiva, la gamificació emergeix com una estratègia prometedora per a millorar el compromís dels estudiants i enriquir el procés educatiu, encara que es requereix una investigació més exhaustiva i una implementació més sistemàtica per a avaluar el seu impacte a llarg termini i adaptar-la a les diverses necessitats i contextos educatius.

D'altra banda, l'ús de les TIC -instrument utilitzat per a implementar la gamificació- a l'aula pot tindre un impacte positiu en el procés educatiu. Així i tot, és important destacar que no són la solució definitiva per a tots els desafiaments de l'ensenyança. No podem considerar-les com la panacea que resoldrà tots els problemes que existeixen en l'actualitat i que probablement seguiran existint en l'educació.

És fonamental reconèixer que tant les metodologies tradicionals d'ensenyança com l'ús de les noves tecnologies, tenen, com no podia ser d'una altra manera, els seus propis avantatges i desavantatges.

L'educació tradicional potser és capaç de brindar un enfocament més directe i personalitzat, atés que fomenta la interacció i comunicació més personal entre el docent i l'estudiant. Per una altra banda, les TIC ofereixen un ampli ventall de recursos digitals, ferramentes interactives i accés a qualsevol tipus d'informació en temps real.

La clau radica en trobar un equilibri adequat i combinar ambdues metodologies de manera efectiva. Al fer-ho, podem aprofitar el millor d'ambdós enfocaments i crear un entorn educatiu enriquidor. La integració de recursos digitals a l'aula deu fer-se de manera gradual i estratègica perquè devem tindre present els objectius d'aprenentatge, les necessitats dels propis estudiants i el context educatiu en el qual està immers el centre.

És important ressaltar que l'aplicació d'aquestes no deu reemplaçar en cap cas la interacció humana i la participació activa dels estudiants. En aquest punt, la realitat és que els professors tenim la necessitat d'exercir el paper de guies i facilitadors de l'aprenentatge, i necessàriament, devem estar preparats per a utilitzar i integrar les TIC efectivament.

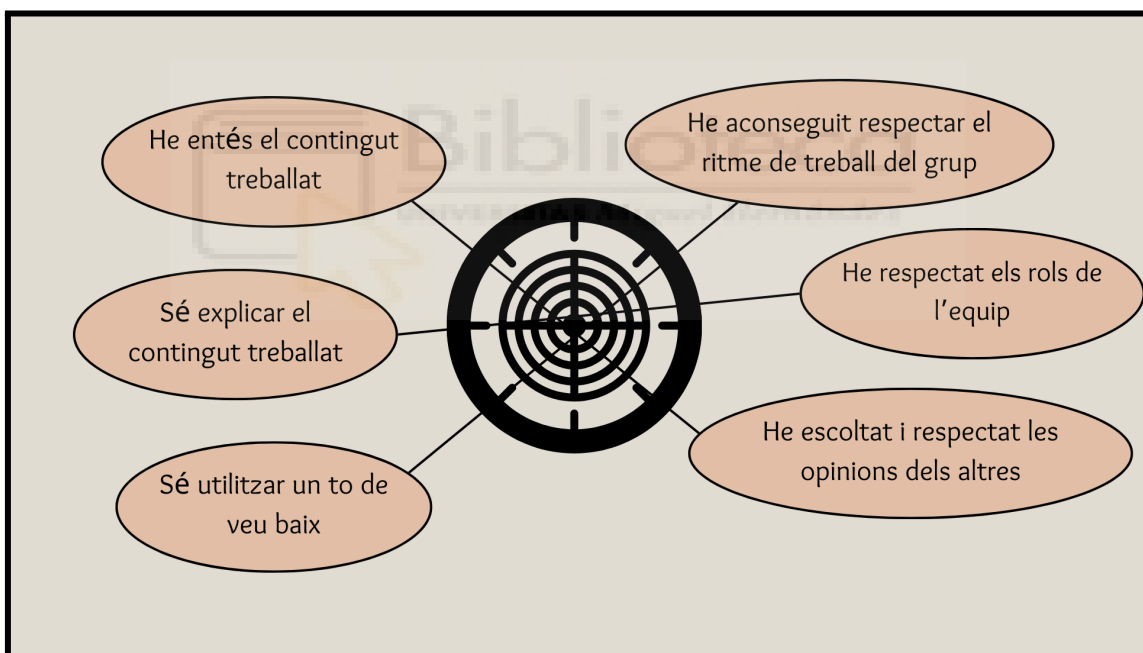
6. Referencias

- Anquetil, S. (2018). *Escape book: La amenaza de Moriarty*. Alma.
- Chrobak, R. (2017). *El aprendizaje significativo para fomentar el pensamiento crítico*. *Archivos de Ciencias de la Educación/Archivos de Ciencias de la Educación*, 11(12), e031. <https://doi.org/10.24215/23468866e031>
- Díaz, J. & Troyano, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. Depósito de Investigación Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/handle/11441/59067>
- Ripoll, O. (2015). *Oriol Ripoll*. Fundació Bofill. <https://fundaciobofill.cat/persona/ripoll-orio1>
- Fernández, I. (2016). *Juego serio: gamificación y aprendizaje*. Centro de Comunicación y Pedagogía 281-282. <http://www.centrocp.com/juego-serio-gamificacion-aprendizaje/>
- Linaza, J. L. (1998). *El juego en el desarrollo infantil* [Dossier de resumen]. I Jornadas sobre Desafíos del Juguete en el siglo XXI: La escuela, el juego y el juguete. Universidad Autónoma de Madrid, España. https://www.researchgate.net/profile/Jose-Linaza/publication/268265700_El_juego_en_el_desarrollo_infantil/links/55f05b6608ae0af8ee1d17d3/El-juego-en-el-desarrollo-infantil.pdf
- ExcelenceManagement (2020). *El cono de la Experiencia y Aprendizaje de Edgar Dale*. <https://excelencemanagement.wordpress.com/2020/11/27/el-cono-de-la-experiencia-y-aprendizaje-de-edgar-dale/>
- Mateos, C. N., López, I. J. P., & Femia, P. (2021). *La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática*. *Retos Digital/Retos*, 42, 507-516. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>
- Mero, G. M., & Castro, I. E. (2021). *La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica*. *Revista Cognosis*, 6(2), 111-124. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902>
- Moranta, R. (2018). *Gamificació com a metodologia didàctica per l'assignatura de Física i Química al 4t curs de l'ESO* [Trabajo de Fin de Máster; Universitat de les Illes Balears]. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/149941/tfm_2017-18_MFPR_mmp343_2038.pdf?sequence=1
- Pérez, E., & Gértrudix, F. (2021). *Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/217217/P%C3%A9rez.pdf?sequence=1>

- Ripoll, O. (2015). *Què és la gamificació en educació?*
http://www.fbofill.cat/sites/default/files/Article_gamificaci%C3%B3%20educativa_Oriol%20Ripoll_171115.pdf
- Rodríguez, J. (2019). *L'Antiguitat clàssica en les TIC: videojocs i gamificació*. Dipòsit Digital de Documents de la UAB. <https://ddd.uab.cat/record/203201>
- Susi, T., Johannesson, M., & Backlund, P. (2007). *Serious Games: An Overview*. DIVA. <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A2416&dswid=9419>
- Thevenon, M. (2015). *Utilización de las técnicas de gamificación en la educación científica* [Dossier de resúmenes]. VIII Jornadas Nacionales y I Congreso Internacional sobre la Formación del Profesorado. Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina. <https://www.calameo.com/books/002700619731f9fc68edd>
- Zarazaga, J. M. (1998). *El sistema educativo ante la encrucijada del cambio social: una mirada hacia el futuro*. *Aula abierta*, (72), 23-62.

7. Annexos

ANNEX I: DIANA D'AVUACIÓ



Creació amb Canva.